GRATUIT

TOURNON EDITIONS

Nintendo®

ALBUM STICKERS MAGIQUES

ALBUM MULTILINGUE · MULTILINGUAL ALBUM

AVEC 2 DÉCODEURS MAGIQUES !

YOU GET 2 MAGIC DECODERS!

Official Nintendo Licensed Product

COLLECTEUR GRATUIT OFFERT PAR LES EDITIONS DE TOURNON

CLUB OFFICIEL DES TORTUES NINJA

88F

dont 30 F de frais d'expédition

CARTE OFFICIELLE DES MEMBRES DU CLUB DES TORTUES NINJA

Moi, Donatello, je certifie que le porteur de la présente carte est membre officiel du CLUB DES TORTUES NINJA.

D 0005

NOM

Signature

BULLETIN D'ADHESION
(Offre valable en France uniquement)

NOM : .....

PRÉNOM : ..... Date de Naissance : ..... / ..... / .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊ VILLE : .....

JE DESIRE ADHERER POUR UN AN AU CLUB DES TORTUES NINJA
JE JOINS UN REGLEMENT DE 88 F PAR CHEQUE A L'ORDRE DE

EDITIONS DE TOURNON

IMPORTANT : LA PRISE EN COMPTE DE L'ADHESION ET L'ENVOI DES PREMIERS CADEAUX DE BIENVENUE N'INTERVIENDRA QU'APRES UN DELAI DE 6 SEMAINES A DATER DE LA RECEPTION DU CHEQUE.
A RETOURNER ACCOMPAGNE DU REGLEMENT A :

O.G.P. CLUB TORTUES NINJA
175-179, av. Jean-Jaurès
75019 PARIS
Tél. : (1) 42.41.30.10

SALUT LES COWABUNGAS

Ils sont déjà des milliers à avoir rejoint le club officiel des TORTUES NINJA, alors pourquoi pas toi ? Tous les vrais fans des TORTUES NINJA t'attendent pour partager avec toi leurs cadeaux et surtout les offres spéciales que tu trouveras dans la lettre confidentielle. Des produits TORTUES NINJA exclusifs, réservés aux membres du club. Alors n'attends pas, inscris-toi tout de suite.

DES CADEAUX SUPER

INSCRIS-TOI AU CLUB DES TORTUES NINJA ET TU RECEVRAS :

- Ta carte personnalisée du club.
- Des cadeaux de bienvenue.
- Un cadeau le jour de ton anniversaire.
- Un autre cadeau le jour de l'anniversaire de ta tortue Ninja protectrice.
- Une lettre confidentielle des Tortues Ninja qui te tiendra au courant tous les trois mois des nouveautés Tortues Ninja.

SUPER MARIO BROS.®

1. Notre héros. Ce petit bonhomme essaie de délivrer les hommes champignons victimes de la magie noire de Koopa.

1. Our hero. This little guy is out to save the Mushroom People from the black magic of Koopa.

Pourriez vous déchiffrer les lettres des noms attribués aux personnages Super Mario Bros.? Vous pouvez vérifier vos réponses avec votre décodeur magique. Vous trouvez les noms exacts des personnages sur les autocollants placés dans le cadre au dessous de chaque image.

Can you de-scramble the letters to these SUPER MARIO BROS. characters' names? Use your MAGIC DECODER to check your answers. The characters' REAL names are printed on the stickers in the box below each picture!

2

2. Le frère de Mario l'aide dans cette mission.

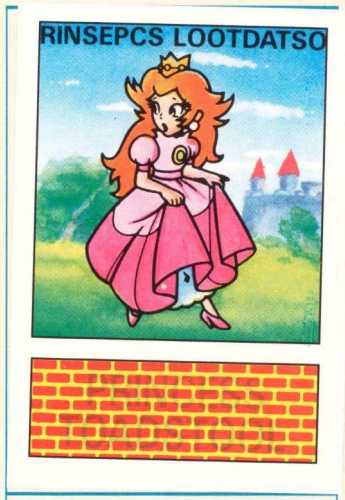
2. Mario's brother, he has joined Mario in his quest.

A LA RECHERCHE D'UNE MÉDAILLE, MARIO DOIT TRAVERSER UN LARGE FLEUVE. PEUX TU LUI INDIQUER QUEL EST LE ROCHER LE PLUS SÛR SUR LEQUEL IL PEUT SAUTER?

HOT ON THE TRAIL OF A COIN, MARIO MUST CROSS A DEEP RIVER. CAN YOU GUESS WHICH STONE IS SAFE FOR HIM TO JUMP ONTO?

POUR DEUX JOUEURS: Lequel fera le moins d'essais pour découvrir le rocher le plus sûr. Le moins mouillé a gagné.
POUR UN JOUEUR: Essaie de trouver le rocher le plus sûr. Regarde ton classement sur la liste.

FOR TWO PLAYERS: See who can find the safe stone in the least number of tries. The driest player is the winner.
FOR ONE PLAYER: Try to find the safe stone. Check scorecard for your rating.

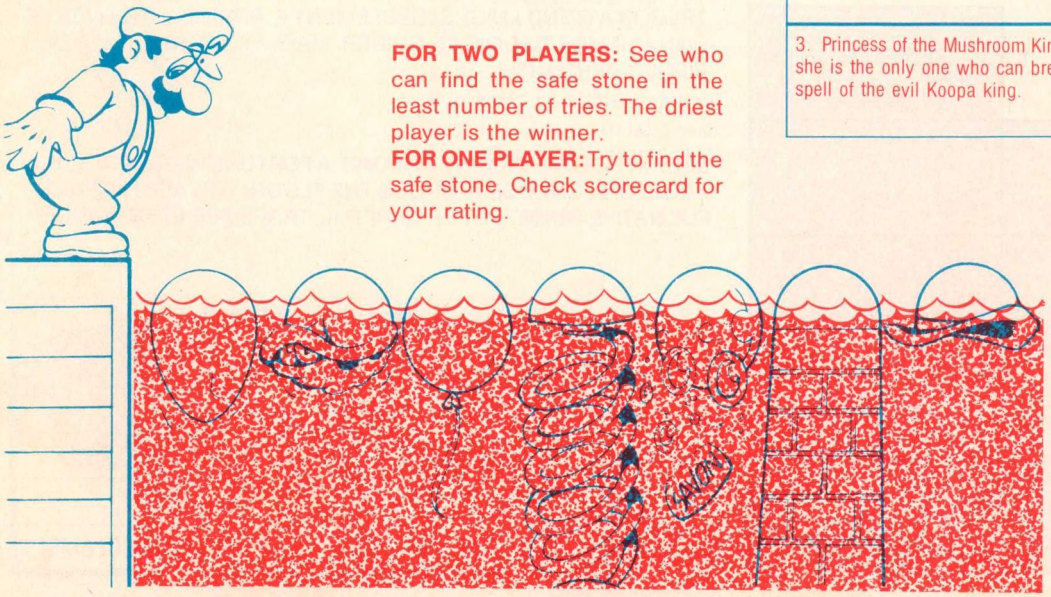


3. La Princesse du Royaume des Champignons. Elle est la seule à pouvoir briser le charme du diabolique roi Koopa.

3. Princess of the Mushroom Kingdom, she is the only one who can break the spell of the evil Koopa king.

4. Autrefois, il était l'un des assistants de la Princesse Toadstool. Désormais, ce petit bonhomme plein de force aide Mario dans sa mission.

4. Originally one of Princess Toadstool's attendants, this strong little fellow helps Mario on his mission.

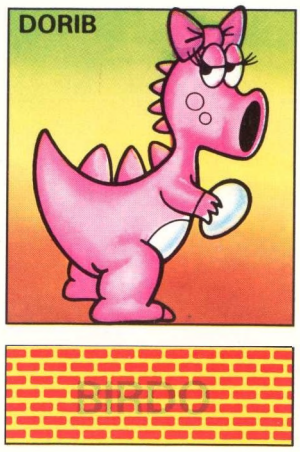


CLASSEMENT NINTENDO – **JEU 1**	
1 ESSAI	· EN SURETÉ ET AU SEC!
2 ESSAIS	· LÉGÈRMENT HUMIDE
3 ESSAIS	· MOUILLÉ
4 ESSAIS	· DÉTREMPÉ
5 ESSAIS	· VRAIMENT TREMPÉ
6 ESSAIS	· HORS DE COMBAT
7 ESSAIS	· MIEUX VAUT APPRENDRE À NAGER

5

5. Une créature d'à peu près la taille d'un ballon de basket et qui ressemble à une coccinelle. Elle vit sur les vignes et y rampe en permanence.

5. A creature about the size of a basketball, he resembles a ladybug. He lives on vines and crawls up and down.

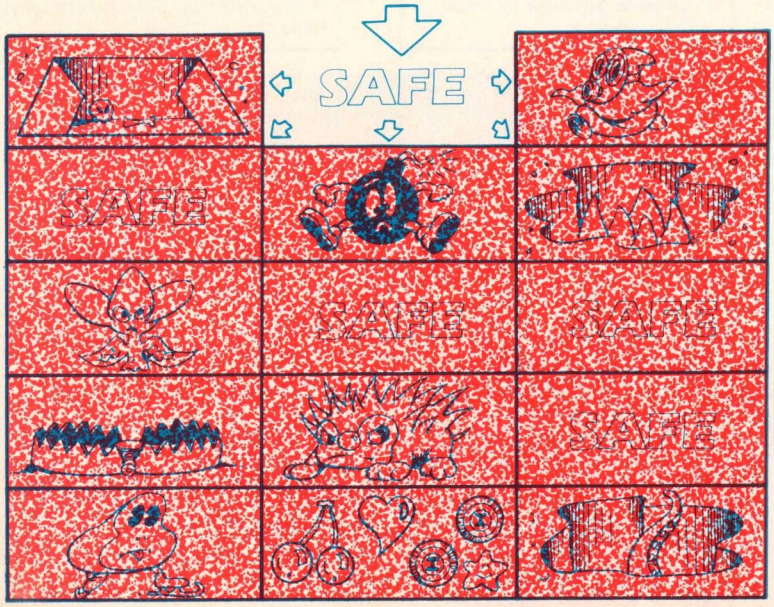


6. Il croît être une fille et crache des oeufs de sa bouche. Il aimerait qu'on l'appelle "Birdetta".

6. He thinks he is a girl and he spits eggs from his mouth. He'd rather be called "Birdetta".

POUR DEUX JOUEURS: Chaque joueur se fraye un chemin à travers la pyramide à tour de rôle en avançant d'une case à la fois. Chaque piège rencontré renvoie au départ. Le premier à atteindre le trésor a gagné.
POUR UN JOUEUR: Essaye d'arriver au trésor en tombant dans le moins de pièges. Contrôle ton score sur le tableau ci-contre.

FOR TWO PLAYERS: Each player traces his path through the pyramid until he lands on an unsafe space. The first player to reach the treasure wins!
FOR ONE PLAYER: Try to find the safe path while hitting the least number of traps. Check scorecard for your rating.



7

8

9

7-10. Nous voyons ici comme Mario grandit jusqu'à devenir Super Mario. Il se bat avec Ninji, Birdo et Blooper.

7-10. Here we see Mario grow to be super. To battle with Ninji, Birdo and Blooper.

BIEN ENFERMÉ AU FIN FOND D'UNE ANCIENNE PYRAMIDE, UN TRÉSOR ATTEND LUIGI. SI SEULEMENT IL ARRIVE À TROUVER LE BON CHEMIN! TU DOIS LE GUIDER, MAIS ATTENTION: IL Y A DES PIÈGES PARTOUT!

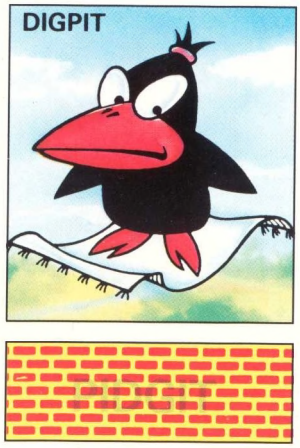
DEEP INSIDE AN ANCIENT PYRAMID, A FORTUNE WAITS FOR LUIGI – IF HE CAN ONLY GET ACROSS THE FLOOR! YOU ARE HIS FAITHFUL NATIVE GUIDE. BUT BE CAREFUL, TRAPS ARE EVERYWHERE!

CLASSEMENT NINTENDO · **JEU 2**
1 À 5 ESSAIS · PHARAON
6 À 10 ESSAIS · GRAND VIZIR
11 À 15 ESSAIS · BÂTISSEUR DE PYRAMIDE
16 À 20 ESSAIS · TOURISTE
21 À 25 ESSAIS · HÉ PETIT, TA MAMAN TE RÉCLAME!

11

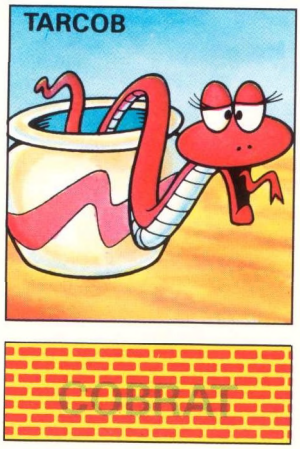
11. Mario et Luigi saisissent et maîtrisent les boules de feu.

11. After grabbing it, Mario and Luigi control fireballs.



12. Il provoque des cauchemars. Il n'arrive pas à voler de lui même, alors Wart lui a donné un tapis volant.

12. He brings evil dreams. He can't fly on his own, so Wart gave him a flying carpet.



13. Repose normalement dans une jarre, il remue quand Wart le lui commande.

13. Usually asleep in a jar, it moves on Wart's command.

14

14. Un petit diable, qui apparait dans les rêves des joueurs NES.

14. He is a little devil who appears in the dreams of NES players.

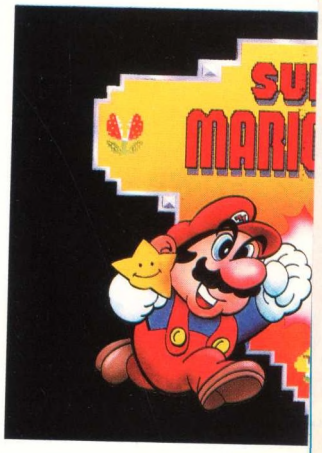
YEOW!!

MARIO A GLISSÉ DE SA CORDE. DANS QUEL TROU DOIT IL ESSAYER D'ATTERRIR?

MARIO HAS SLIPPED OFF HIS ROPE! WHICH HOLE SHOULD HE TRY TO LAND IN?

POUR DEUX JOUEURS: essayez chacun votre tour de deviner à quel endroit Mario devrait atterrir. Celui qui trouve le premier la bonne réponse, a gagné.
POUR UN JOUEUR: de combien d'essais as tu besoin pour découvrir le bon endroit ou atterrir? Trouve ton titre dans le classement.

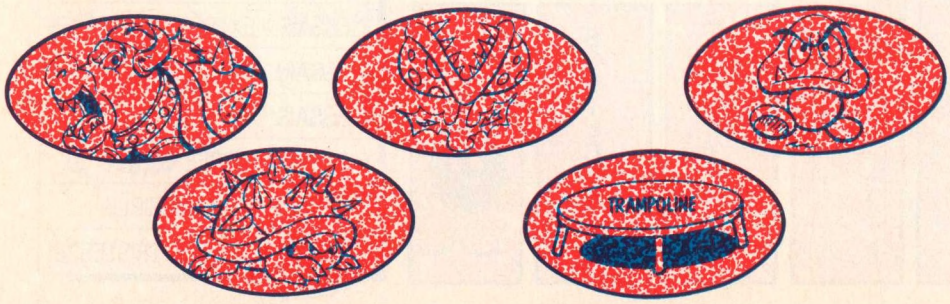
FOR TWO PLAYERS: Take turns guessing which hole Mario should land in. The player who first guessed correctly is the winner.
FOR ONE PLAYER: See how many tries it takes you to land in the safe hole. Check your score on the scorecard.



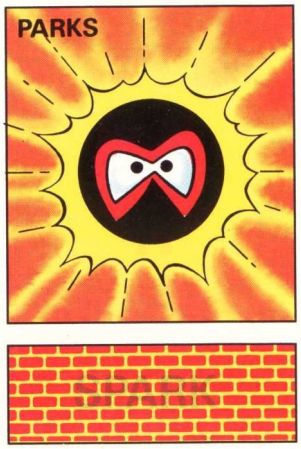
16

15-16. Mario et Luigi, les frères aventuriers se battent contre Shyguys, Snifits et d'autres.

15-16. Mario and Luigi, adventurous brothers. Who fight against Shyguys, Snifits and others.

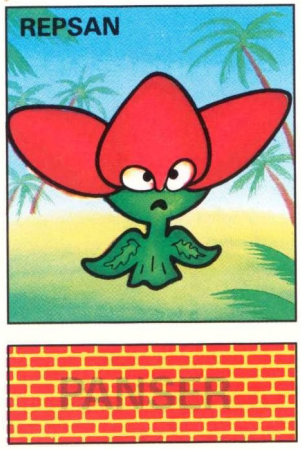


CLASSEMENT NINTENDO · **JEU 3**
1 ESSAI · SUPER CHAMPION
2 ESSAIS · PETIT GÉNIE
3 ESSAIS · BON CAPITAINE
4 ESSAIS · OFFICIER MÉDIOCRE
5 ESSAIS · LA PROCHAINE FOIS, DEMANDE D'ABORD À TON PETIT FRÈRE D'ESSAYER!



17. Il brille et tourbillonne le long des murs et sur le sol des souterrains.

17. He shines and moves in a circular motion around the walls and floors of the underground.



18. Wart a créé cette plante pour le monde des rêves. Elle crache du feu.

18. The only plant life Wart created for the world of dreams. It spouts fire.

19

19. Un oiseau avec un masque. Il sautille.

19. It's a bird with a mask. He hops.

20

20. Un poisson vivant dans le monde des rêves. Tu le trouves dans les cascades et les fleuves. Il se mêle de la vie de Mario.

20. It's a fish which lives in the world of dreams. You'll find it in waterfalls and rivers. He interferes with Mario.

UH-OH!

LA TORTUE A AVALÉ UNE POTION MAGIQUE ET ESSAIE D'ENTRER DANS LE SOUTERRAIN. MAIS, ELLE VOIT SEPT PORTES AU LIEU D'UNE. SEULE, L'UNE D'ENTRE ELLES EST LA VRAIE. MAIS LAQUELLE?

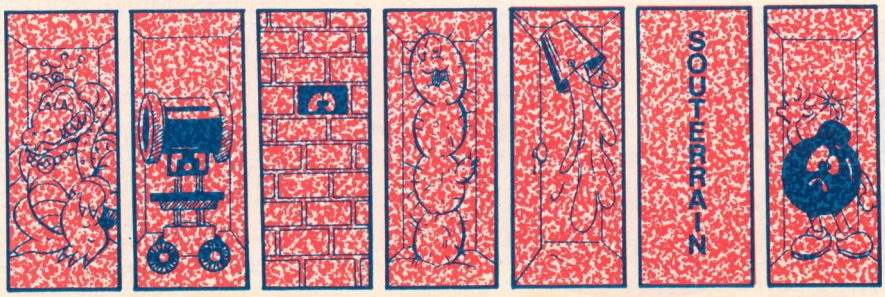
TOAD THREW A MAGIC POTION TO TRY TO GET INTO SUB SPACE. SEVEN DOORS APPEARED INSTEAD OF ONE! ONLY ONE IS REAL! THE OTHER SIX ARE FAKES – BUT WHICH IS WHICH?!

21-22. Lorsque Mario grandit, tout le monde l'appelle "Super". Ici il méne le combat contre Koopa Troopa.

21-22. When Mario grows, everyone calls him "Super". Now he lays a punch on a mean Koopa Troopa.

POUR DEUX JOUEURS: Deux joueurs ouvrent chacun une porte en même temps. Utilisez votre décodeur magique pour savoir qui a gagné! Si personne n'a trouvé, recommencez. Le gagnant est celui qui trouve le premier.
POUR UN JOUEUR: essaie de trouver la porte du souterrain en un minimum d'essais. Regarde ton classement dans la liste.

FOR TWO PLAYERS: Each player picks a door at the same time. Then use your MAGIC DECODER to see who is correct. If both players guess wrong, try again. You win if you find the door to the Sub Space.
FOR ONE PLAYER: Try to find the door to Sub Space in the least number of tries. Check scorecard for results.



CLASSEMENT NINTENDO **JEU 4**
1 ESSAI · DIVINEMENT BON!
2 ESSAIS · EXTRÊMEMENT BIEN
3 ESSAIS · TRÈS BIEN
4 ESSAIS · BIEN
5 ESSAIS · ASSEZ BIEN
6 ESSAIS · PAS TERRIBLE
7 ESSAIS · QUELLE TRISTESSE!

23

23. Cette mystérieuse tortue est le seigneur des nuages. Elle poursuit Mario et laisse tomber sur lui l'oeuf de Spiny.

23. The mysterious turtle who controls the clouds. He chases after Mario and drops Spiny's eggs on top of him.

24

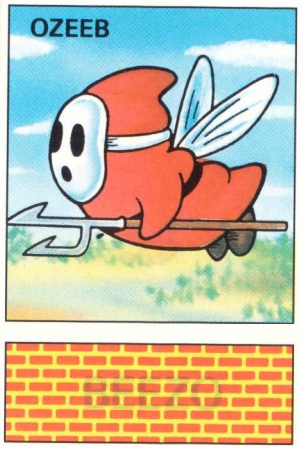
24. Un champignon qui a trahit le royaume des champignons.

24. A mushroom who betrayed the Mushroom Kingdom.

25

25. Un membre du groupe "8 Bits" vêtu d'un masque et crachant des balles de mauvais rêves.

25. A member of the "8 bits". He wears a mask and spits the bullets of evil dreams from his mouth.



26. Il plonge vers toi pour t'attaquer et ressemble à un Shyguy avec des Aîles.

26. He attacks by diving at you. Looks like a Shyguy with wings.

TRAPPED!

MARIO DOIT FUIR DEVANT UN SHYGUY DANS UNE USINE DÉSAFFECTÉE. MARIO SAIT COMMENT RÉUSSIR. ET TOI?

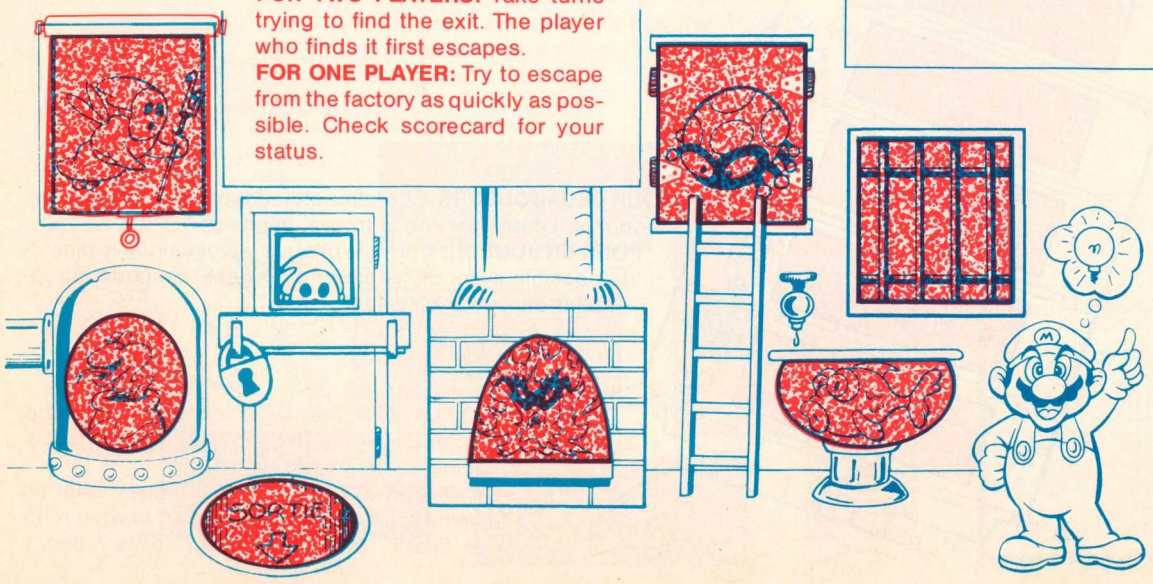
BY A SHY GUY IN AN ABANDONED FACTORY, MARIO HAS TO ESCAPE. MARIO KNOWS HOW, DO YOU?

27-28. Mario lance le marteau et s'exclame: «Je suis aussi dur que lui!»

27-28. With swinging mallet Mario skips. "Pound for pound, I'm brave! he quips.

POUR DEUX JOUEURS: Cherchez à tour de rôle la sortie. Le premier qui trouve gagne.
POUR UN JOUEUR: Essaie de sortie aussi vite que possible de l'usine. Ensuite regarde ton titre au classement.

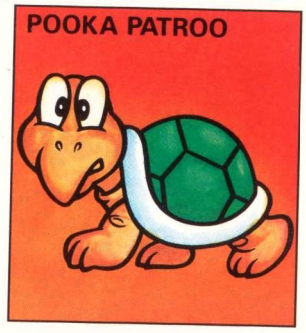
FOR TWO PLAYERS: Take turns trying to find the exit. The player who finds it first escapes.
FOR ONE PLAYER: Try to escape from the factory as quickly as possible. Check scorecard for your status.



CLASSEMENT NINTENDO **JEU 5**	
1 ESSAI	· UN GÉNIE EST NÉ!
2 ESSAIS	· SUPER CERVEAU
3 ESSAIS	· GRANDE INTELLIGENCE
4 ESSAIS	· PROFESSEUR
5 ESSAIS	· BACHELIER
6 ESSAIS	· BREVET D'ETUDES PRIMAIRES
7 ESSAIS	· VIRÉ DU JARDIN D'ENFANTS!

41. L'animal domestique de Lakitu est un sacré combattant.

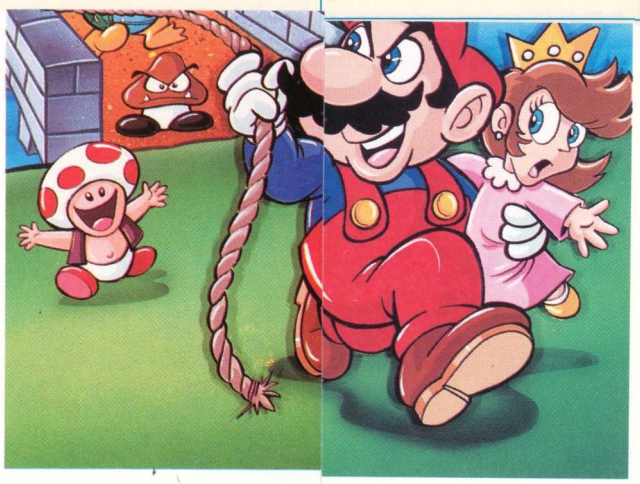
41. Lakitu's pet, but a wild fighter.



42. Soldat du royaume des tortues. Sa mission: trouver Mario et le détruire.

42. Soldier of the Turtles Empire, his orders are to find and destroy Mario.

43 44



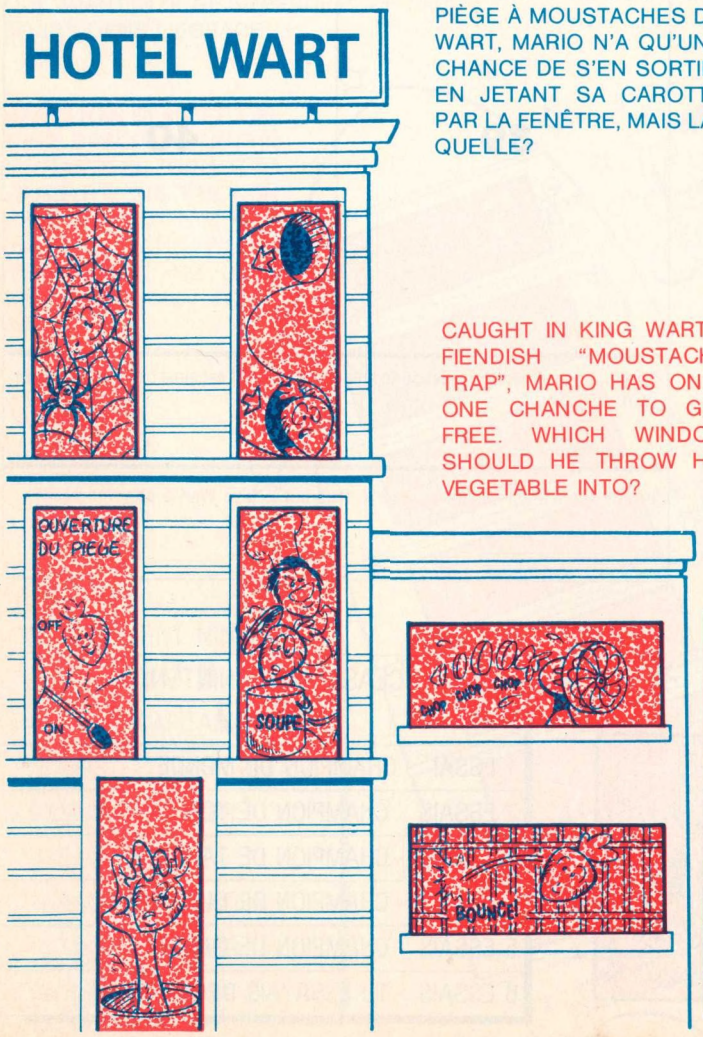
43-46. Mario utilise toutes les ruses possibles, afin de ne pas être pour Bullet Bill une cible.

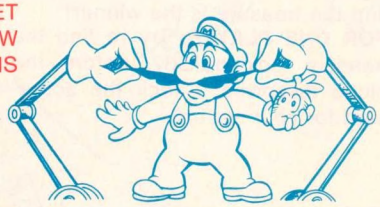
43-46. Mario uses all his skill, to get away from Bullet Bill.

OH NO!

PRIS DANS LE SOURNOIS PIÈGE À MOUSTACHES DE WART, MARIO N'A QU'UNE CHANCE DE S'EN SORTIR: EN JETANT SA CAROTTE PAR LA FENÊTRE, MAIS LAQUELLE?

CAUGHT IN KING WART'S FIENDISH "MOUSTACHE TRAP", MARIO HAS ONLY ONE CHANCHE TO GET FREE. WHICH WINDOW SHOULD HE THROW HIS VEGETABLE INTO?





CLASSEMENT NINTENDO
JEU 8

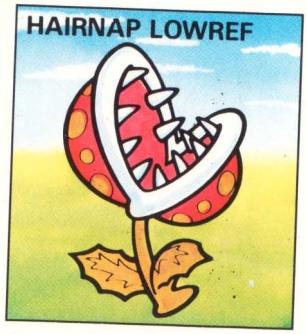
1 ESSAI	· VICTOIRE!
2 ESSAIS	· GAGNANT!
3 ESSAIS	· QUEL SUCCÈS!
4 ESSAIS	· OEIL DE LYNX
5 ESSAIS	· PRESQUE BON
6 ESSAIS	· OUÏE!
7 ESSAIS	· ADIEU MOUSTACHES...

POUR DEUX JOUEURS: Cherchez chacun votre tour la bonne fenêtre. Le premier l'emporte.
POUR UN JOUEUR: Trouve au plus vite la fenêtre qui permettra à Mario de sauver sa moustache. Regarde ensuite ton classement.

FOR TWO PLAYERS: Each player gets a turn. The firts to free Mario is the winner!
FOR ONE PLAYER: Try to save Mario's moustache as quickly as possible. Check scorecard for your score.

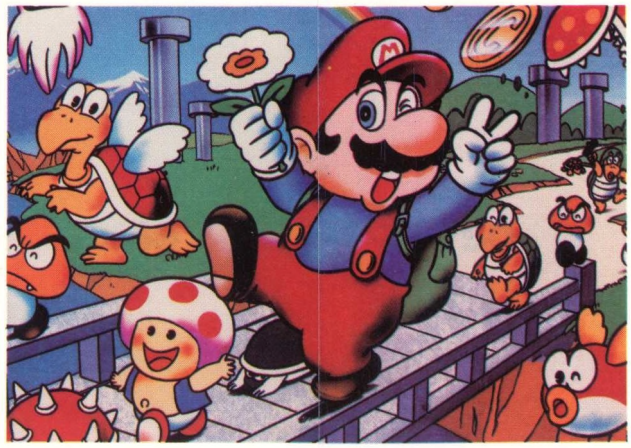
47. Il est un peu incontrôlable et voltige sans but.

47. A bit out of control, he wings around aimlessly.



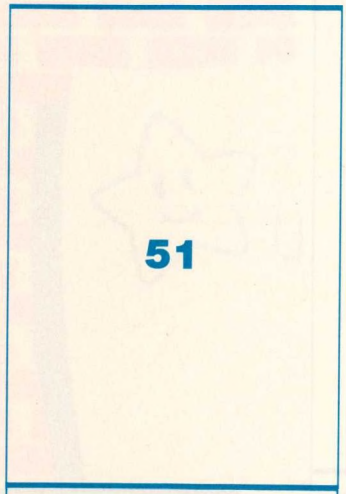
48. Une plante mangeuse d'hommes, qui vit dans un pot de fleurs et montre tout à coup les dents sans prévenir.

48. Man-eating plant that lives in the flowerpot. Shows it's face quickly and without warning.



49-50. Une tortue lui fait passer le pont, du ciel tombent des pièces de monnaie.

49-50. Crossing the bridge, as Toad leads the way, Coins fall from the sky on Mario today.



51. Est en chasse après Mario. Un type dont il faut se méfier.

51. Chases stubbornly after Mario; a guy to look out for.

52. Wart a créé cette forme à partir du feu. Il crache des boules de feu lorsqu'il est en colère.

52. Wart gave life to this entity which is created from fire. He spits fireballs when he is mad.

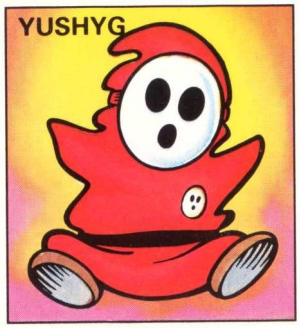
53. Un dur des durs. Même les boules de feu ne l'atteignent pas.

53. Quite the toughy, fireballs don't even faze him.

54

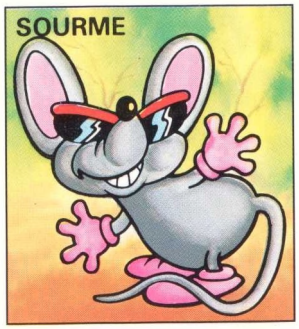
54. Le moyen de transport dans le monde des rêves. Les Shyguys le chevauchent souvent.

54. He serves as a means of transportation in the world of dreams. Shyguys often ride him.



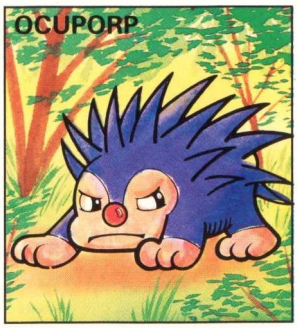
55. Membre du "8 Bit Club", le club des mauvais rêves. Il porte un masque parce qu'il est timide.

55. A member of the "8 bits" (a club from evil dreams). He wears a mask because he's shy.



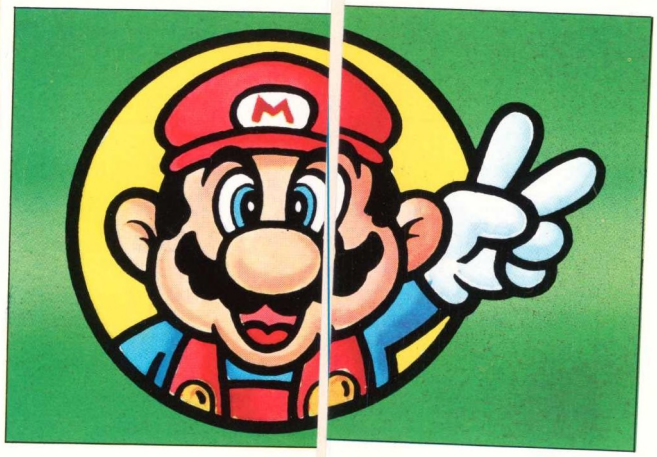
56. Un bombardier plein de cauchemars qui anéantissent les bons rêves. Il est fier et ne peut croire qu'il n'est qu'une souris.

56. It is a bomber of bad dreams that destroys good dreams. It is proud and it doesn't believe that it is just a mouse.



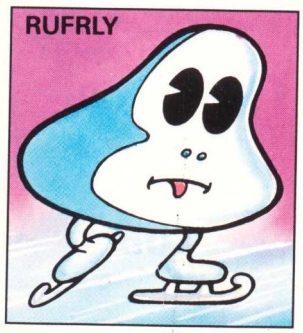
57. Son corps est entièrement couvert d'épines afin d'empêcher quelqu'un de lui monter sur le dos.

57. His body is entirely covered with spines so you can't climb on his back.



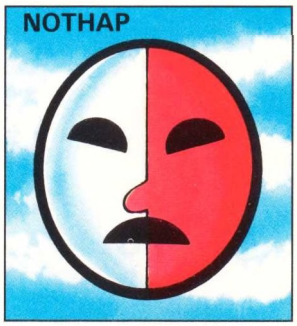
58-59. Ses doigts sont le signe de la victoire. "Cette victoire sera bientôt mienne", dit il.

58-59. His fingers form the winners' sign. "Victory", he says, "will soon be mine!"



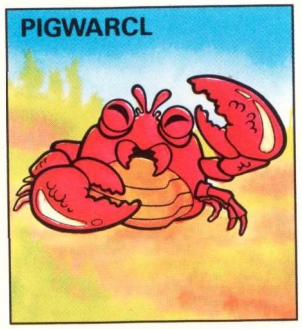
60. Ce monstre des neiges se déplace en patins à glace.

60. This snow monster wears ice skates.



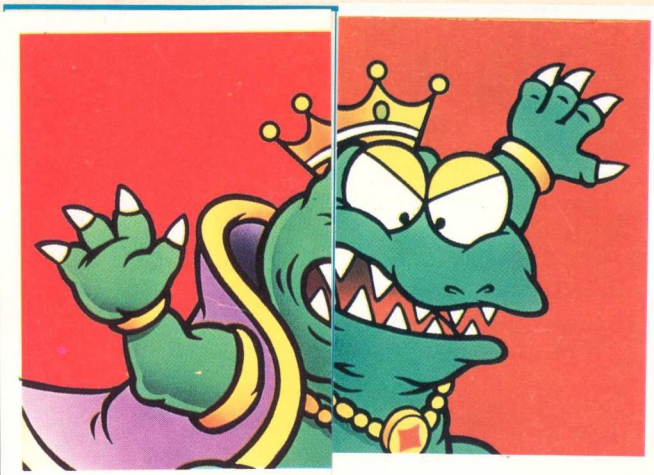
61. Il est assis et surveille les clés. Prends lui en une et il te poursuit.

61. He is normally at rest and waits by keys. If you take a key, he will pursue you.



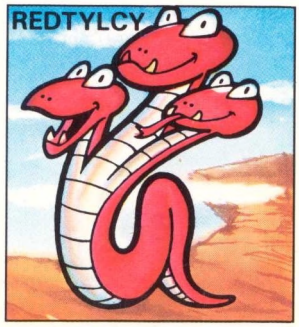
62. Il grandit d'un coup d'oeil et est très adroit dans le lancer de rochers.

62. He grows suddenly, and he is surprisingly skilled at throwing rocks.



63-64. Il ressemble à Wart prêt à bondir. Ce roi des grenouilles ne portera chance à personne.

63-64. It looks like Wart is hoppin' mad. This frog king is one dude that's bad!



65. Autrefois un marginal, maintenant l'un des aides de Wart. Il a impressionné Wart par une intelligence cinglante et des capacités offensives au combat trois fois supérieures à la normale.

65. Once an outsider, now he is one of Wart's helpers. He impressed Wart with his cunning brain and offensive capabilities which are three times normal strength.

MARIO BROS.
CRAZY COIN FLIP RACE!

MAINTENANT, TOI ET TES AMIS POUVEZ JOUER À LA COURSE DES PIÈCES FOLLES DE MARIO.

Collectionne les autocollants 66 à 95 dans les pages suivantes et joue à ce nouveau jeu passionnant. Tout ce dont tu as besoin, est trois pièces de monnaie. Par exemple des pièces de 1 F, 50 et 20 centimes. Garde la pièce de 1 F comme pion et donne une autres pièces à ton ami(e). Utilise la dernière pièce pour jouer à pile ou face et déterminer de combien tu dois avancer. Les règles précises se trouvent sur les deux prochaines pages. Amuse toi bien!

NOW YOU AND A FRIEND CAN PLAY... MARIO BROS. CRAZY COIN FLIP RACE!

Fill the next two pages with stickers (§66 thru §95), and play this exciting new MARIO BROS. game! All you'll need are 3 coins. A penny, a dime and a nickel will do. Use the dime as your marker. Let your friend use the penny as his marker. Use the nickel for flipping, to determine how many spaces to move! Complete directions are on the next two pages, HAVE FUN!

MARIO BROS.
CRAZY COIN FLIP RACE!

BUT DE JEU: Arriver le premier au but et sauver la princesse des griffes de Wart.

COMMENT JOUER? Lance la pièce pour déplacer ton pion. Pile: tu avances d'une case–Face: tu avances de deux cases. Utilise alors ton décodeur pour déchiffrer les messages secrets de chaque case, et suis les instructions que tu y liras. Chaque joueur lance la pièce à tour de rôle sauf indication contraire, et le premier arrivé case 71 a gagné.

OBJECT: To be the first player to reach the end of the course and save the Princess from Wart.

HOW TO PLAY: Flip a coin to move your marker (another coin). When you flip the coin, your moves will be determined as follows: HEADS=Move forward 1 space. TAILS= move forward 2 spaces. Use your decoder to read the secret message on each space, and follow any instructions revealed to you through your decoder. Players take turns flipping and moving until one player wins!

VALEUR DES SYMBOLES CACHÉS
HIDDEN SYMBOLS & THEIR MEANINGS

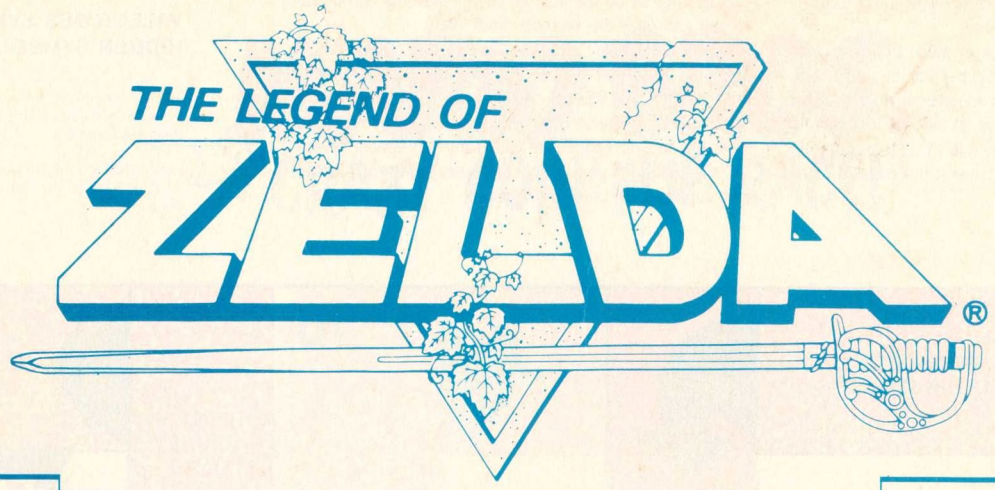
Tombe une seule fois sur l'etoile et tu n'auras jamais à retourner en arrière.

Land on him and you don't have to go back for the rest of the game!

Tombe sur cette case et joue 5 tours de suite quoi qu'il arrive.

Land on this and take 5 turns in a row!

Land on this and take 5 turns in a row!



96

96. Notre héros à la recherche des pouvoirs de la Triple Force. Sa mission: sauver la princesse Zelda.

Our hero. Seeker of the Triforce powers, he is on a mission to rescue Princess Zelda.

Pourriez vous déchiffrer les noms des personnages de la légende de Zelda? Vous pouvez vérifier les réponses grâce à votre décodeur magique. Les noms exacts des personnages sont imprimés sur les autocollants placés dans le cadre au dessous de chaque image.

Can you de-scramble the letters to these LEGEND OF ZELDA characters' names? Use your MAGIC DECODER to check your answers. The characters' REAL names are printed on the stickers in the box below each picture!

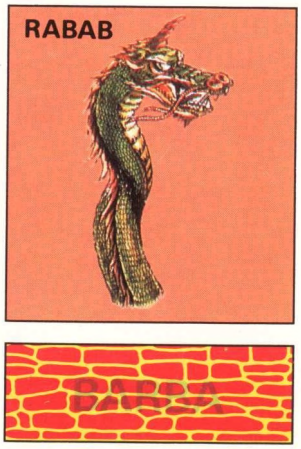
97

97. Un monstre en forme de chauve-souris, qui crache du feu et change sa forme.

97. A batlike monster, it breathes fire and changes shape.

98-99. Le héros Hyrule suit sa destinée: une longue suite de combats, peines et épreuves.

98-99. The Hyrule hero follows the fates. A long and perilous trail awaits.



100. Un dragon, surgi d'étangs humides, crache d'effrayantes flammes.

100. A dragon who rises from fiery pools in flame-breathing horror.

101

101. Un troll géant, qui lance une énorme massue hérissée de piquants.

101. A giant troll who swings an iron-spiked mace.

LINK S'EST PERDU PAR ACCIDENT DANS LE PAYS DES ILLUSIONS. RIEN N'EST EN RÉALITÉ SEMBLABLE À CE QU'IL VOIT. AIDE NOTRE VAILLANT HÉROS À POURSUIVRE SA RECHERCHE AFIN QUE SON VOYAGE NE SE TERMINE PAS LÀ!

LINK HAS ACCIDENTALLY WANDERED INTO THE LAND OF ILLUSIONS. NOTHING IS AS IT SEEMS. YOU MUST HELP THE PLUCKY ELF TO CONTINUE HIS QUEST, OR ELSE IT MIGHT END HERE!

102-105. Le jeune garçon se nomme Link et se dirige vers le pays de Hyrule muni de sa seule épée.

102-105. A lad named Link is walking toward, The land of Hyrule with his sword.

POUR DEUX JOUEURS: Chacun votre tour, essayez de trouvez à l'aide du décodeur l'objet dont Link a besoin avant qu'il ne se fasse attaquer par les monstres. Celui qui le découvre le premier, gagne.
POUR UN JOUEUR: Essaie de trouver le plus rapidement possible l'objet dont tu as besoin pour t'échapper avant d'être pris par les monstres cachés derrière les illusions. Regarde ton résultat dans le tableau de classement.

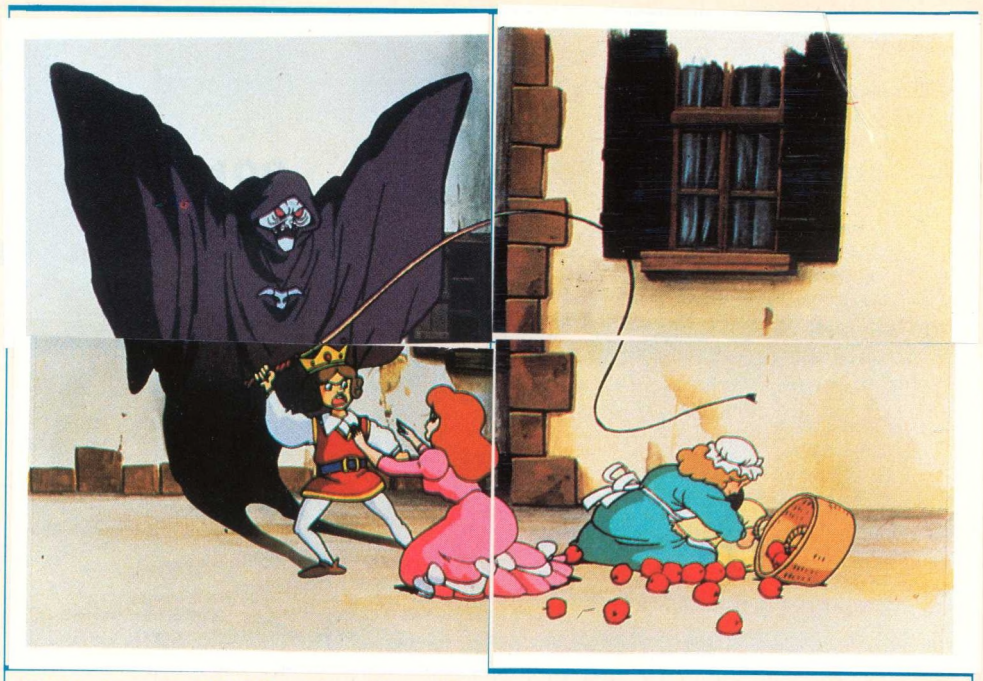
FOR TWO PLAYERS: You and a friend each take turns using the viewers to find the item Link needs before you are attacked by the hidden monsters. The first one to find it is the winner.
FOR ONE PLAYER: See how quickly you can find what you need before you're trapped by the monsters hidden by the illusions. Use the scorecard to rate your success.

CLASSEMENT NINTENDO **JEU 9**	
1 ESSAI	· GRAND PRIX
2 ESSAIS	· 2ème PRIX
3 ESSAIS	· 3ème PRIX
4 ESSAIS	· PAS DE PRIX
5 ESSAIS	· PRIX DE STUPIDITÉ
6 ESSAIS	· OUVRE LES YEUX ET ALLUME LES LUMIÈRES. CE SERA TOUJOURS CELÀ DE PRIS!

UH OH!

LA CARTE DE LINK MONTRE ICI UN SEUL TUNNEL, MAIS IL SE TROUVE DEVANT SEPT ENTRÉES. AIDE LE À RETROUVER LE BON TUNNEL, QUI LE CONDUIT AU NIVEAU SUPÉRIEUR.

LINK'S MAP SHOWS ONLY ONE TUNNEL HERE. BUT HE FINDS 7! HELP LINK FIND THE CORRECT PATH TO THE NEXT LEVEL.



108-111. Le secret de la Triple Force. Un magicien voulait apprendre ce que la princesse savait déjà et ne voulait pas dévoiler. Pour sa punition, elle fut plongée dans un profond sommeil.

108-111. The Triforce secret the Princess knew. A sorcerer wished to know it too. But Princess Zelda wouldn't tell. So the sorcerer cast a sleeping spell.

106

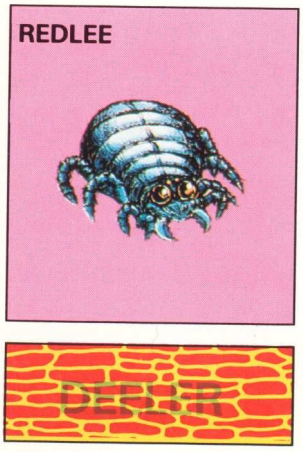
106. Il tombe du ciel et attaque avec ardeur.

106. He drops from the sky and attacks swiftly.

POUR DEUX JOUEURS: Essayez chacun à votre tour les tunnels. Celui qui le découvre le premier, gagne.
POUR UN JOUEUR: Trouve le tunnel le plus rapidement possible et regarde ton classement.

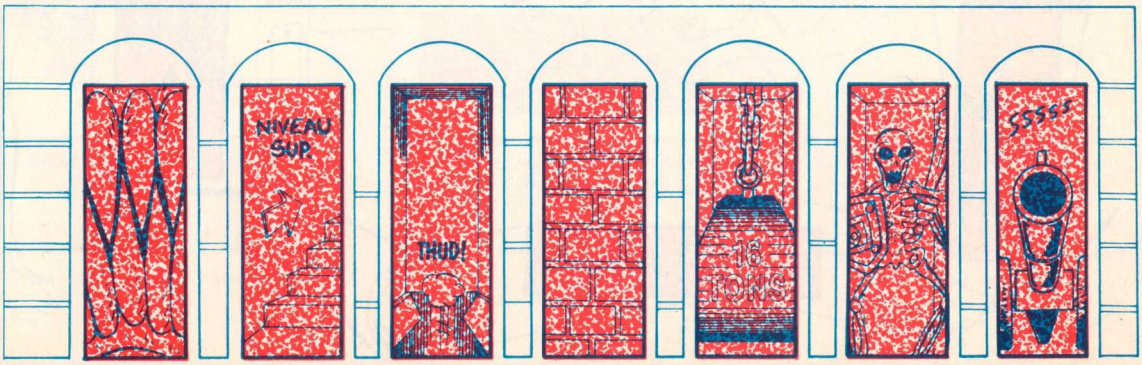
FOR TWO PLAYERS: Take turns picking a tunnel. The player who picks the correct tunnel first is the winner.
FOR ONE PLAYER: Try to find the correct tunnel as quickly as possible. Check your score against the scorecard.

CLASSEMENT NINTENDO **JEU 10**	
1 ESSAI	· GAGNANT
2 ESSAIS	· VICTOIRE
3 ESSAIS	· SUCCÈS
4 ESSAIS	· HÉROS
5 ESSAIS	· EXPLORATEUR
6 ESSAIS	· AVENTURIER
7 ESSAIS	· ASSIEDS TOI ET ATTENDS L'ASCENSEUR



107. Telle une araignée géante, il se laisse descendre des arbres le long de son fil.

107. Like a giant spider, he drops on a thread from trees.

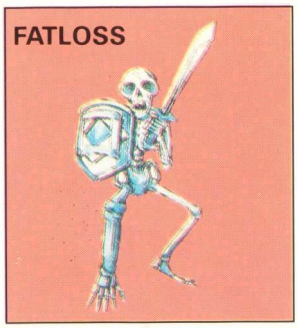


RIDDLE TIME!

112

112. Ces objets pendus sautent partout.

112. These spidery things jump about all over the place.



113. Le squelette d'un guerrier. Il arrive encore à tenir son épée mais ne peut plus porter son bouclier.

113. A skeleton warrior that can somehow use a sword, but is poor at handling a shield.

POUR DEUX JOUEURS: Essayez à tour de rôle de déchiffrer la charade en justifiant la réponse. Celui qui a la meilleure réponse gagne.
BONUS! Si tu as donné une mauvaise charade mais si ton explication est plus intelligente que celle de ton ami, alors tu gagnes un point supplémentaire.
POUR UN JOUEUR: Essaie de deviner la charade avec le moins d'indices possible... Consulte le tableau des distinctions...

FOR TWO PLAYERS: Take turns trying to guess the riddle. You have to explain your guess. The one who guesses correctly and has the right explanation is the winner!
BONUS! If you pick the wrong answer but come up with a clever reason, give yourself an extra point!
FOR ONE PLAYER: Try to figure out the riddle in as few guesses as possible. Check your cleverness out on the scorecard below!

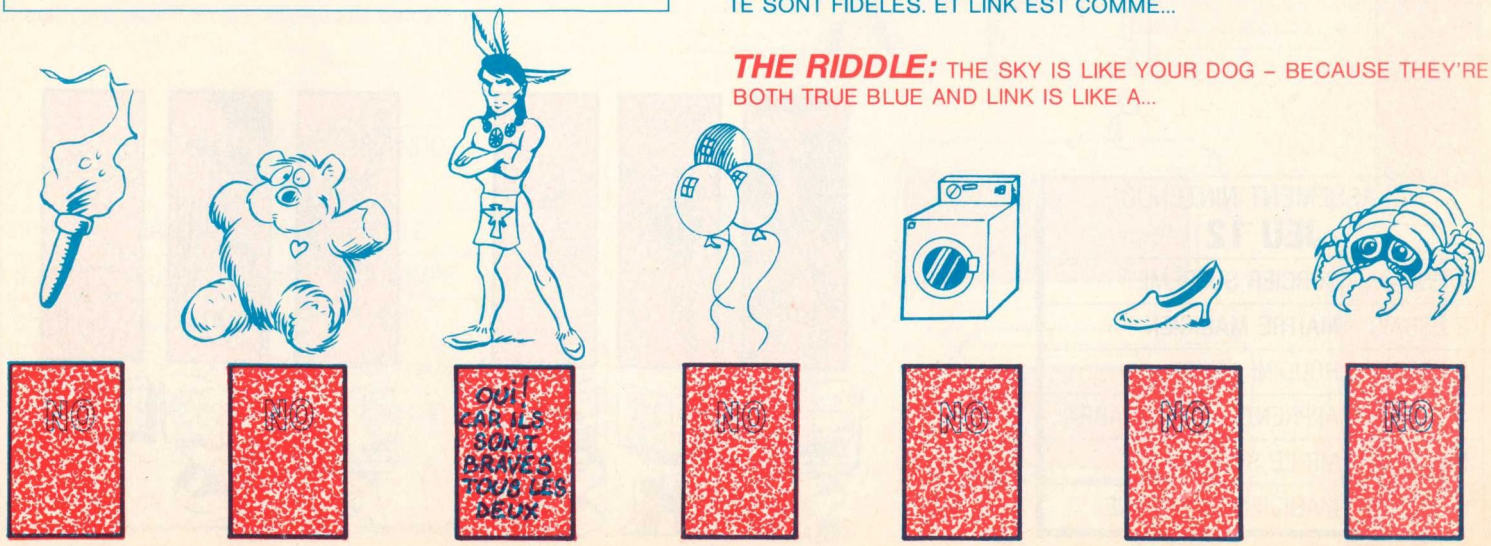
114-115. La princesse se trouve en transe. Link y voit l'occasion de saisir sa chance.

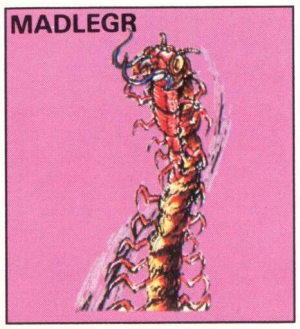
114-115. In sleeplike trance the Princess lays. Thus Link begins his hero phase.

CLASSIFICATION NINTENDO **JEU 11**	
1 ESSAI	· EXCELLENT!
2 ESSAIS	· TRÈS BIEN
3 ESSAIS	· BIEN
4 ESSAIS	· DANS LA MOYENNE
5 ESSAIS	· PASSABLE
6 ESSAIS	· PAS TERRIBLE
7 ESSAIS	· DÉCHIRE LA PAGE ET PRETENDS NE JAMAIS L'AVOIR VUE.

LA CHARADE: LE BONHEUR EST COMME TON CHIEN, LES DEUX TE SONT FIDÈLES. ET LINK EST COMME...

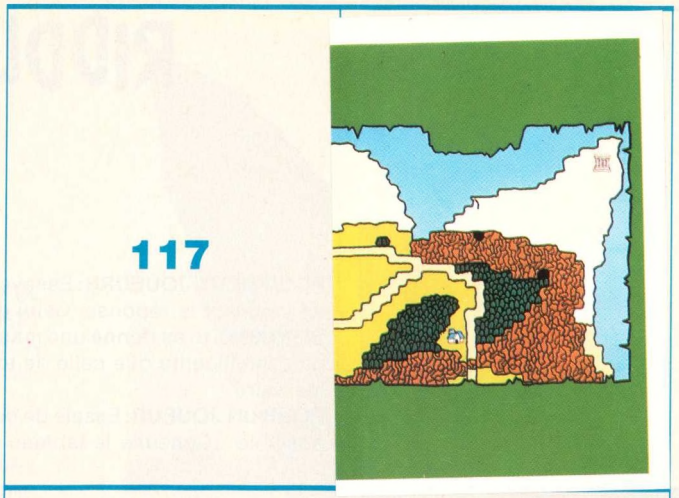
THE RIDDLE: THE SKY IS LIKE YOUR DOG – BECAUSE THEY'RE BOTH TRUE BLUE AND LINK IS LIKE A...





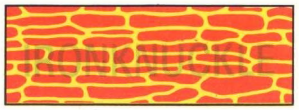
116. Une chenille invincible. Seule sa tête est vulnérable.

116. A caterpillar that stands up; only it's head is vulnerable.



117-118. Maintenant, fais marcher ta cervelle sur l'étude du plan de bataille de Hyrule.

117-118. Now you put on your thinking cap, And study Hyrule's Battle Map.



119. Un guerrier de fer, choisi par le roi. Plusieurs formes de lui existent.

119. An iron warrior chosen by the king. He exists in many forms.

120. Moitié poisson, moitié femme, vit dans l'eau.

120. Half-fish and half-woman, she lives in the water.

LOOKOUT!

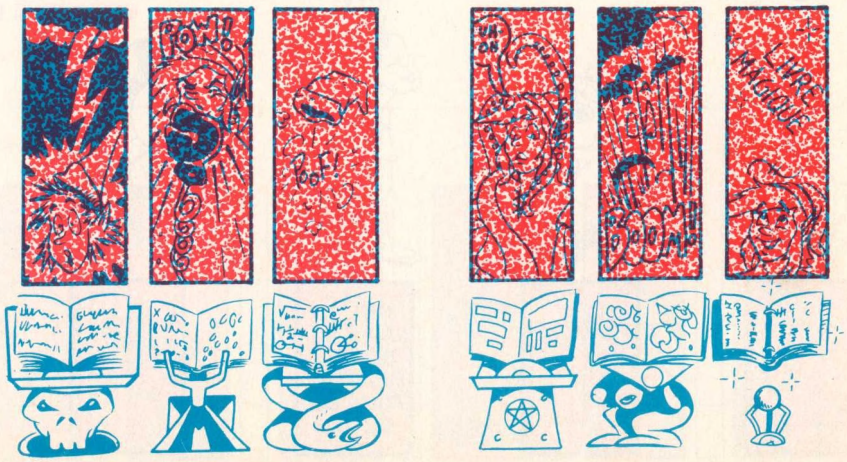
LINK TROUVE UNE CHAMBRE REMPLIE DE LIVRES MAGIQUES. MAIS IL DOIT FAIRE ATTENTION À BIEN CHOISIR, CAR SEUL L'UN DE CES LIVRES EST MAGIQUE, LES AUTRES RENFERMANT DES PIÈGES MORTELS. RESTEZ VIGILANTS!

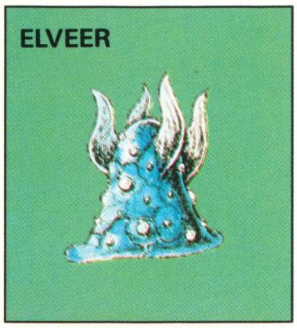
POUR DEUX JOUEURS: Chaque joueur prend un livre et le regarde à travers son décodeur rouge. Le premier qui trouve gagne...
POUR UN JOUEUR: Trouve le livre magique le plus vite possible puis regarde ton classement.

LINK FINDS A ROOM FULL OF MAGIC BOOKS! BUT HE MUST CHOOSE CAREFULLY! ONLY ONE IS THE BOOK OF SPELLS! THE OTHERS ARE DEADLY TRAPS. BEWARE!

FOR TWO PLAYERS: Each player picks a book and then checks it through their viewer. The first to find the correct book is the winner.
FOR ONE PLAYER: Try to find the "Book of Spells" as quickly as possible. Check your magic rating on the scorecard.

CLASSEMENT NINTENDO **JEU 12**	
1 ESSAI	· SORCIER SUPRÊME
2 ESSAIS	· MAÎTRE MAGICIEN
3 ESSAIS	· HOUDINI JUNIOR
4 ESSAIS	· APPRENTI ABRACADABRA
5 ESSAIS	· MR LE SORCIER
6 ESSAIS	· MAGICIEN DE CUISINE





121. Ils vivent sur la terre et puisent leur énergie de toutes les créatures, qui s'approchent trop près d'eux.

121. They live in the ground and eat up the energy of creatures that approach them.

122	123
124	125

122-125. Les gens de Hyrule ont terriblement peur depuis que des hordes de bandits cruels pillent tous.

122-125. Hyrule's people cringe in fright. As villains pillage in the night.

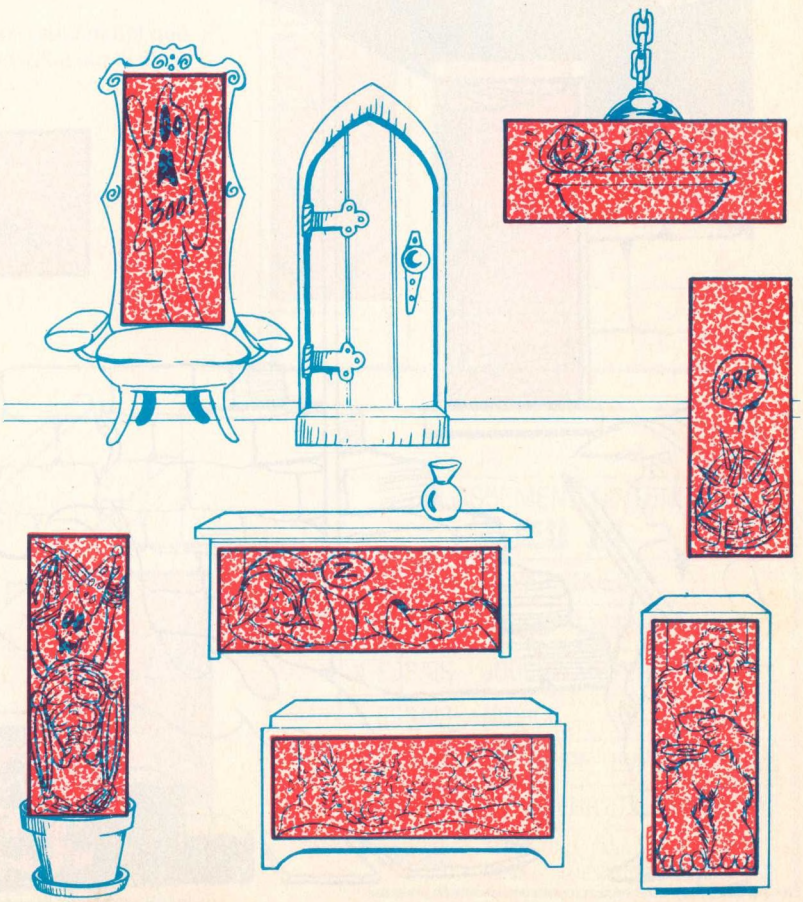
ZOUNDS!

LINK A DISPARU. NOTRE HÉROS SE CACHE QUELQUE PART DANS CETTE PIÈCE, MAIS LES TROUPES DE MONSTRES SONT DÉJÀ À SA RECHERCHE. TROUVEZ LE VITE AVANT QUE LES MONSTRES NE LE FASSENT.

LINK IS MISSING! OUR HERO IS HIDING SOMEWHERE IN THIS ROOM! BUT MONSTER TROOPS ARE ON THE WAY! BETTER FIND HIM BEFORE THEY DO – HURRY!

POUR DEUX JOUEURS: Avec ton décodeur rouge, regarde partout pour découvrir Link. Le premier qui le découvre a gagné...
POUR UN JOUEUR: Trouve très vite Link et compare tes résultats au classement...

FOR TWO PLAYERS: Take turns using your viewers to discover Link's hiding place. The first one to find him is the winner!
FOR ONE PLAYER: Try to find Link as quickly as possible. Check your score on the scorecard below!

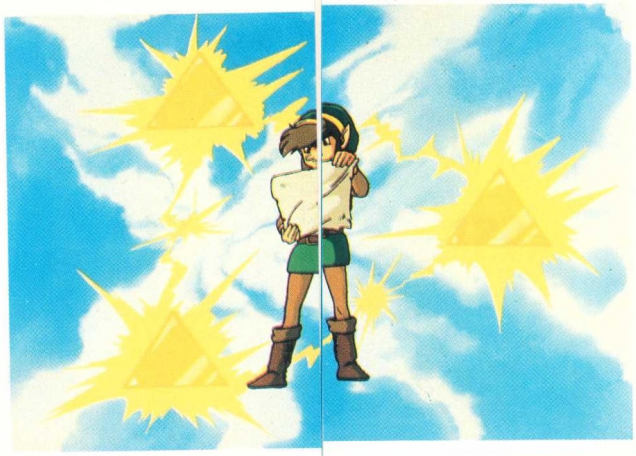


CLASSEMENT NINTENDO **JEU 13**
1 ESSAI · BRULANT COMME UN POÊLE
2 ESSAIS · LUMINEUX COMME UNE LAMPE
3 ESSAIS · SOLIDE COMME UNE TABLE
4 ESSAIS · VACILLANT COMME UNE CHAISE À BASCULE
5 ESSAIS · PLAT COMME UNE MOQUETTE
6 ESSAIS · FROID COMME UNE GLACIÈRE
7 ESSAIS · UN CAS DE CHARITÉ...

126

126. Ils proviennent des ombres du plus profond de l'enfer.

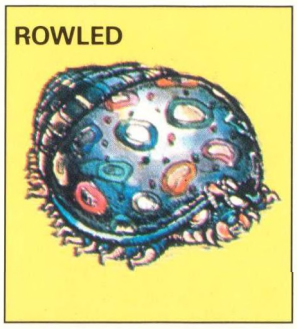
126. They swoop down from the shadows of deep caverns.

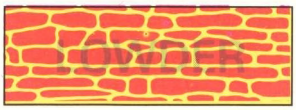


127-128. Ces trois qualités t'appartiennent: sagesse, courage et force (pourquoi pas!)

127-128. Wisdom, Power, Courage too. These Triforce pieces are for you!

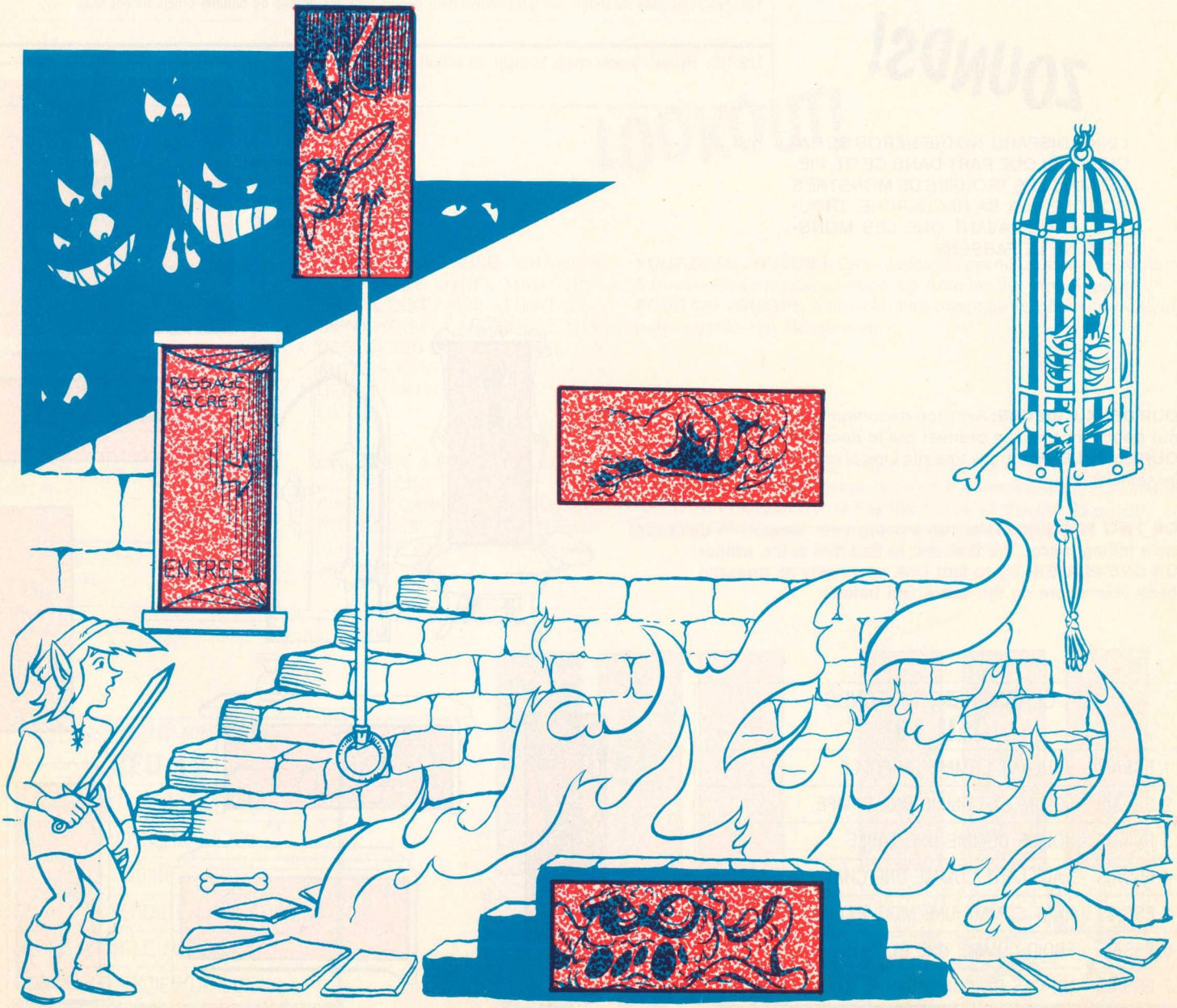
ROWLED

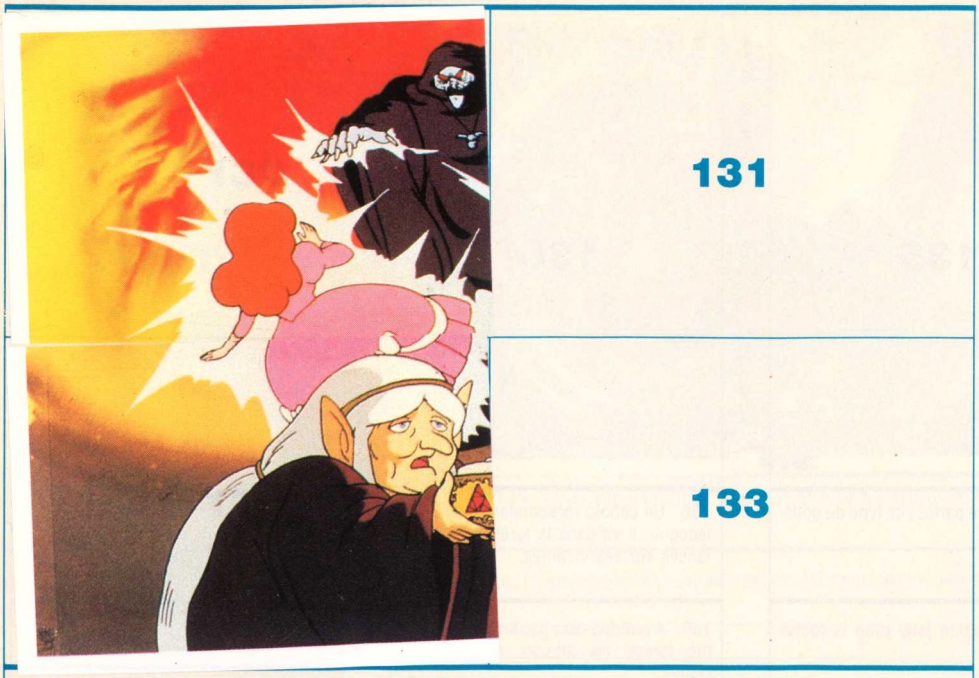




129. Un scarabée grouillant, qui absorbe la force vitale des autres.

129. A crawling beetle that gobbles up life energy.





130-133. Impa raconte à notre héros Link, que Zelda s'enfonce dans un sommeil de plus en plus profond.

130-133. To our hero Link, Impa now does tell, of Zelda's dilemma and the Sorcerer's spell.

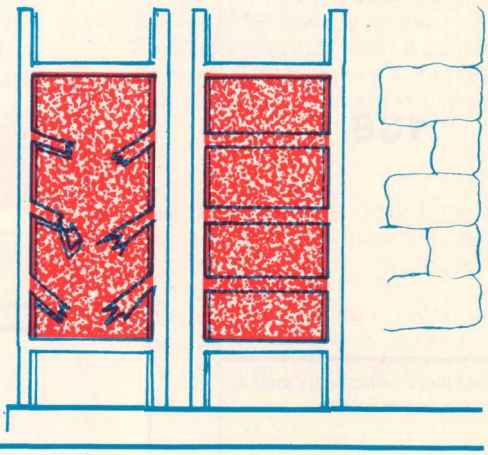
WONDER of WONDERS!

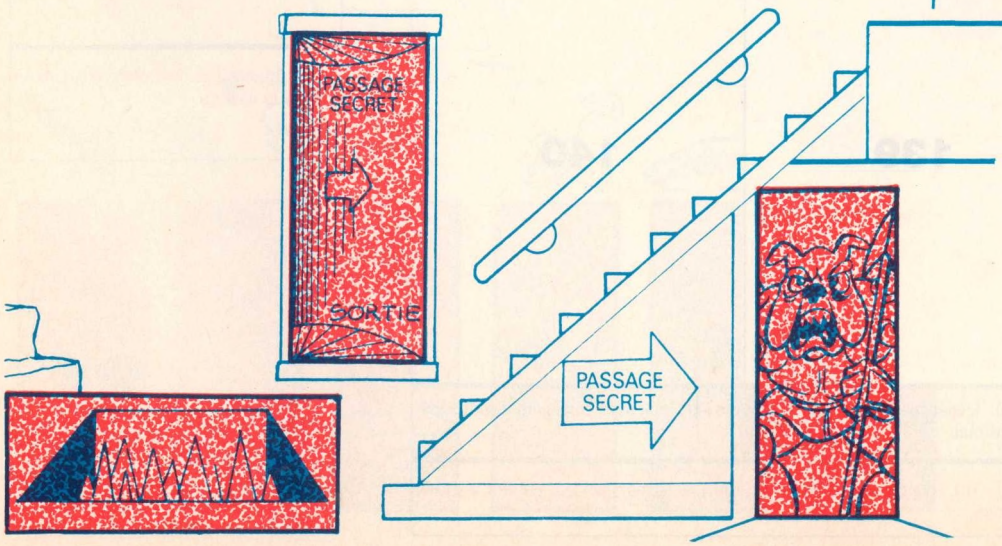
LINK A TROUVÉ UN BOUCLIER MAGIQUE. SEULEMENT, COMMENT PEUT IL CONTOURNER LA BARRIÈRE DE FEU POUR ACCÈDER AU BOUCLIER? ATTENTION: UN SEUL CHEMIN L'EMMÈNERA AU BUT!

LINK HAS FOUND A MAGIC SHIELD! THE ONLY PROBLEM IS, HOW TO GET AROUND THE PIT OF FIRE AND REACH IT?
BE CAREFUL – ONLY ONE WAY IS SAFE!

POUR DEUX JOUEURS: L'un après l'autre, vous essaierez de passer la barrière de feu. Celui qui ne brûlera pas, a gagné.
POUR UN JOUEUR: Essaie de contourner la barrière de feu aussi rapidement que possible, avant que le bouclier magique ne fonde. Vérifie ton résultat sur le classement.

FOR TWO PLAYERS: Each player takes turns trying to discover how to get past the pit of fire. The one who stays untoasted is the winner!
FOR ONE PLAYER: Try to get around the pit as quickly as possible before the magical shield leaves in disgust. Check card below for score.





CLASSEMENT NINTENDO **JEU 14**	
2 ESSAIS	· SUPER JOUEUR
3 ESSAIS	· JOUEUR EXPERT
4 ESSAIS	· JOUEUR MOYEN
5 ESSAIS	· NOVICE
6 ESSAIS	· JOUEUR DE TEMPS EN TEMPS
7 ESSAIS	· UN JOUEUR? QUEL JOUEUR?
8 ESSAIS	· APRÈS TOUT, CELÀ N'EST QU'UN VIEUX ET STUPIDE BOUCLIER MAGIQUE!

134

134. Un monstre gluant, qui écume la région.

134. A jelly-like monster that wobbles about.

135

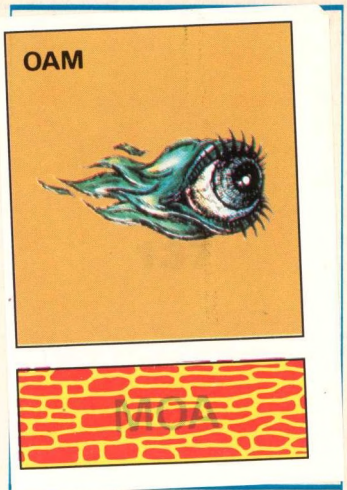
135. On trouve partout ce type de goutte gluante.

135. This jumping jelly drop is found everywhere.

136

136. Un cobold ressemblant à un Bouledogue. Il vit dans la forêt. Il jette des lances sur ses victimes.

136. A bulldog-like goblin who lives in the forest. He attacks by throwing spears.



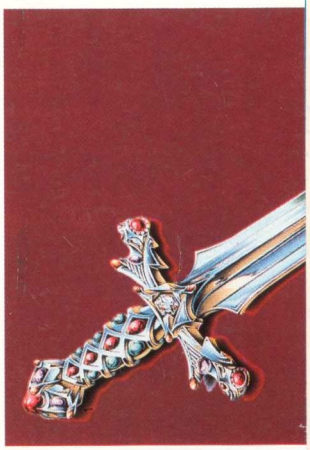
137. Un fantôme du cimetière.

137. A graveyard ghost.

138

138. Cette pieuvre effectue des sauts de géant et crache des rochers.

138. The land-octopus spits rocks and leaps high.



140

139-140. L'épée magique de la Triple Force aide Link dans son combat contre les forces du mal.

139-140. The Magical Sword of Triforce powers, Accompanies Link in his most trying hours.

141. Même le bouclier ne protège pas Link contre la hache de cette créature.

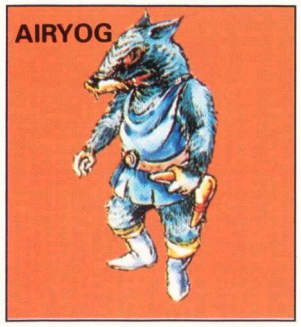
141. Against this creature's axe, Link's shield is useless.

142. Petit, piquant et dur mais vulnérable à la pointe.

142. Small, thorny and hard, but is weak on top.

143-144. Link manie admirablement son épée et rend fou Gleeok et Stalfos.

143-144. His Magical Sword he handles true, As Link fights Stalfos and Gleeok too.



145. Un maître du Boomerang qui épie dans les caves.

145. A boomerang master, he lurks in caves.

ZOUNDS!

SANS ARMES, LINK DOIT SE BATTRE CONTRE L'HORRIBLE MOBLIN. LES SEULES ARMES QU'IL POSSÈDE SONT CES ACCESSOIRES. EST CE QUE L'UN DE CES OBJETS L'AIDERA?

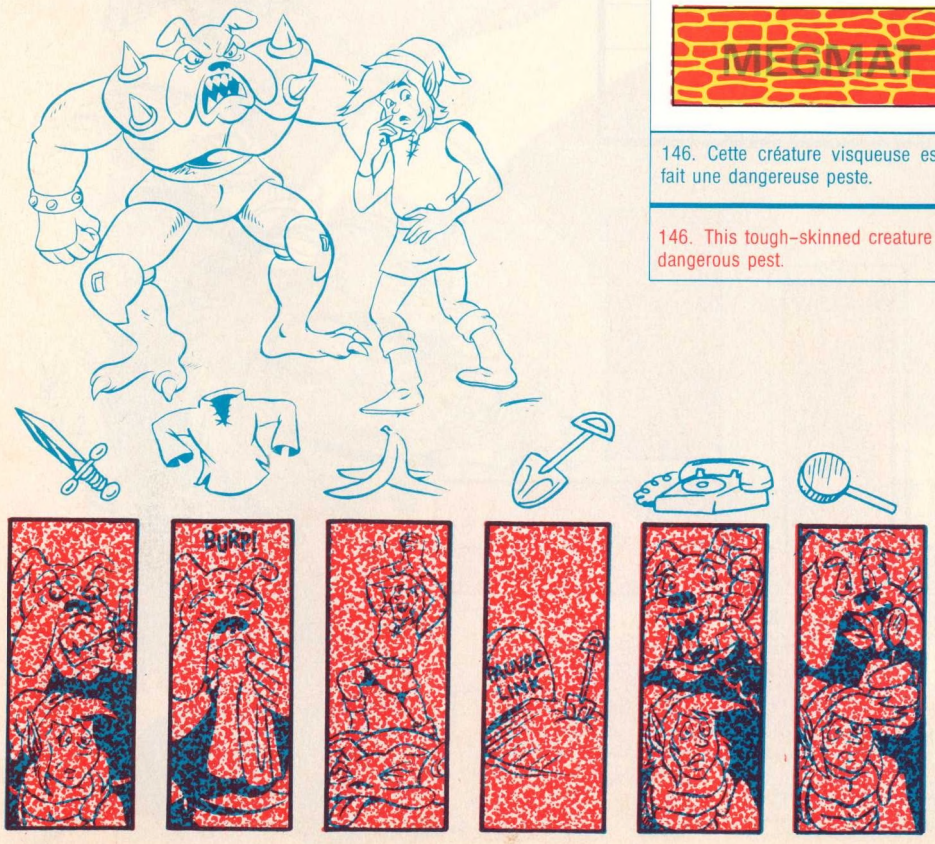
WEAPONLESS, LINK MUST BATTLE A HORRIBLE MOLBLIN. ALL HE HAS ARE THE RANDOM ITEMS IN HIS INVENTORY. WHICH ONE WILL WORK? WILL ANY?

146. Cette créature visqueuse est en fait une dangereuse peste.

146. This tough-skinned creature is a dangerous pest.

POUR DEUX JOUEURS: Essayez à tour de rôle l'un des accessoires. Celui qui trouve l'arme fatale, a gagné.
POUR UN JOUEUR: trouve l'accessoire contre le Moblin, avant qu'il n'attaque. Mesure tes résultats sur le classement.

FOR TWO PLAYERS: Take turns selecting items that you think will help Link fight the Molblin. The one who guesses right is the winner!
FOR ONE PLAYER: Try to find the useful item before the Molblin attacks. Check your score on the scorecard!



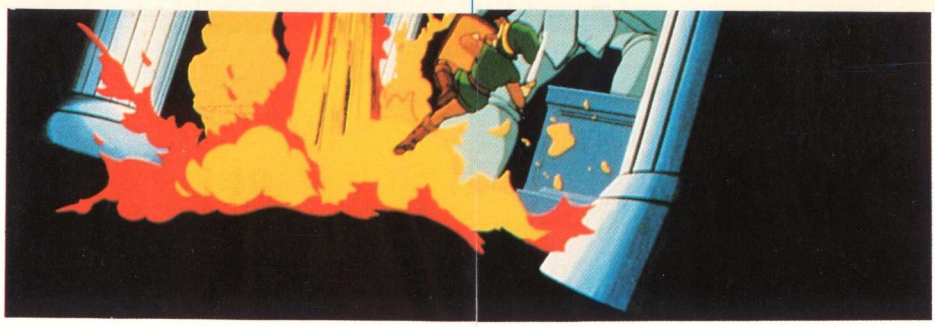
CLASSEMENT NINTENDO **JEU 15**
1 ESSAI · ★★★★
2 ESSAIS · ★★★
3 ESSAIS · ★★
4 ESSAIS · ★
5 ESSAIS · 1/2 ★
6 ESSAIS · BONNE NUIT

YEOW!!

LINK OUVRE UNE PORTE ET SE TROUVE TOUT À COUP NEZ À NEZ AVEC UN MÉCHANT GLEEOK. LINK DOIT RAPIDEMENT PRENDRE UNE DÉCISION POUR S'ÉCHAPPER.

LINK OPENS A DOOR AND IS SUDDENLY FACED WITH A HIDEOUS GLEEOK! THE BOLD ELF MUST ACT FAST TO SAVE HIMSELF FROM A FIERY DOOM!

147 **148**



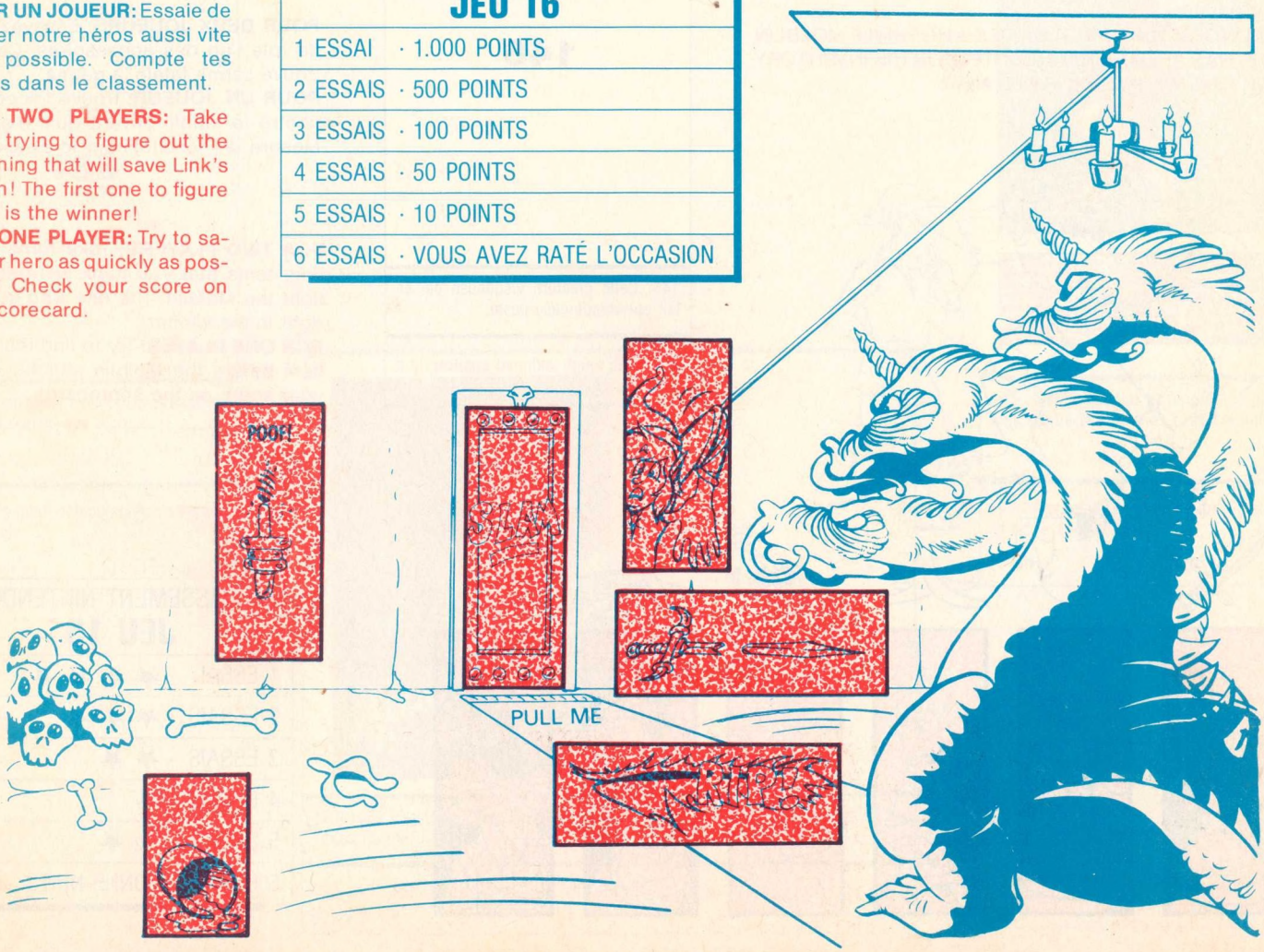
147-150. La défaite des derniers gardes est proche. Car Link a réussi: arriver au pays de Hyrule.

147-150. The last guardian's defeat is close at hand, For Link, the hope of Hyrule land.

POUR DEUX JOUEURS: Essayez chacun votre tour de trouver l'objet qui pourra sauver la vie de Link. Le Premier qui trouve, a gagné.
POUR UN JOUEUR: Essaie de sauver notre héros aussi vite que possible. Compte tes points dans le classement.

FOR TWO PLAYERS: Take turns trying to figure out the one thing that will save Link's bacon! The first one to figure it out is the winner!
FOR ONE PLAYER: Try to save our hero as quickly as possible! Check your score on the scorecard.

CLASSEMENT NINTENDO **JEU 16**
1 ESSAI · 1.000 POINTS
2 ESSAIS · 500 POINTS
3 ESSAIS · 100 POINTS
4 ESSAIS · 50 POINTS
5 ESSAIS · 10 POINTS
6 ESSAIS · VOUS AVEZ RATÉ L'OCCASION



JOUE AVEC NOUS

SUR MINITEL AU

3615 TORTUES NINJA

POUR ACHETER DES AUTOCOLLANTS PAR LA POSTE

Tu peux acheter les autocollants qui manquent à ta collection au coût de 1 F l'unité en t'adressant directement à nous. Tu dois inclure à chaque commande une enveloppe retour affranchie et la somme de 5 F pour couvrir les frais d'acheminement. Envoie un chèque ou un mandat postal, N'ENVOIE PAS DE PIÈCES DE MONNAIE !

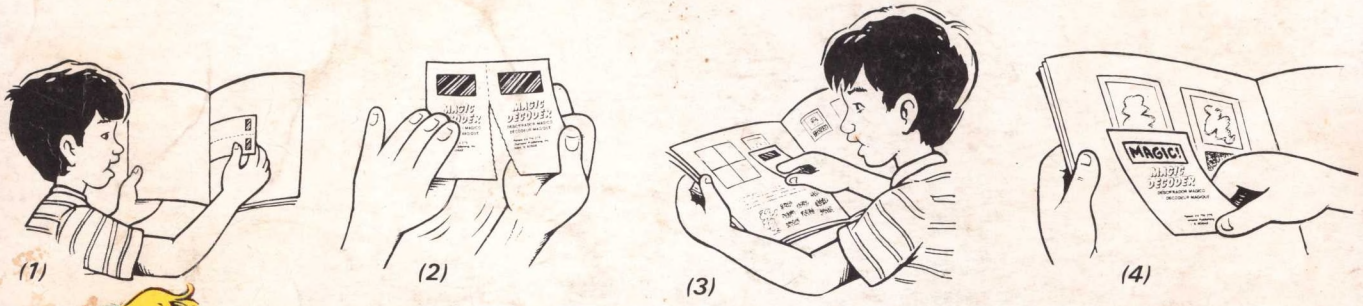
(1) Sur une feuille de papier, écris en majuscules ton nom, ton adresse, le nom de la série d'autocollants et le numéro de chacun des autocollants que tu désires recevoir.

(2) Tu peux commander un maximum de 20 autocollants à la fois.
Prends soin d'inclure une enveloppe affranchie et des frais d'acheminement de 5 F.
Exemple :
– 10 autocollants coûtent 10 F plus les frais d'acheminement de 5 F (Total : 15 F)
– 20 autocollants coûtent 20 F plus les frais d'acheminement de 5 F (Total : 25 F)

(3) Envoie ta liste, le montant à payer et une enveloppe retour affranchie à l'adresse suivante :

GROUPE TOURNON
CLUB D'ÉCHANGE D'AUTOCOLLANTS
44-48, rue Broca
75005 PARIS

Offre valide jusqu'à épuisement des stocks. Délai de 6 semaines pour la livraison.



GROUPE

Edité par BROCA ÉDITION

© 1991 NINTENDO all rights reserved